

Persepsi siswa di SMPN 3 Martapura terhadap pengenalan olahraga *pickleball*

Muhammad Zainuddin*, Ma'riful Kahri, Recky Ahmad Haffyandi

Program Studi Jurusan Pendidikan Olahraga dan Kesehatan, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Lambung Mangkurat, Indonesia

* Correspondence: zainuddinmuhammad242@gmail.com

Abstract

The purpose of the study was to determine student perceptions before and after being given an introduction to socialization. The method of this research is quasi experiment approach quantitative design pretest posttest one group. The treatment carried out is socialization, this method is used to measure the effectiveness of treatment. The sampling technique is random sampling with a sample of SMPN 3 Martapura students, for the number of samples is 87 people, the instrument used is a questionnaire with a perception questionnaire. The data collection technique uses a questionnaire offline or directly which will be able to analyze the total score, mean, and standard deviation on each statement indicator. For data analysis using one sample T Test with the results of Sig. 2 tailed pretest and posttest equal 0.00 smaller than 0.05 in other words there is a difference in the initial test and final test of students' perceptions of pickleball before and after the introduction.

Keyword: Perception; Introduction; Pickleball

Abstrak

Tujuan penelitian untuk mengetahui persepsi siswa sebelum dan setelah diberikan pengenalan sosialisasi. Metode dari penelitian ini adalah *quasi experiment* pendekatannya kuantitatif desain *pretest posttest one group*. Perlakuan yang dilakukan adalah sosialisasi, metode ini digunakan untuk mengukur efektivitas perlakuan. Teknik pengambilan sampel *random sampling* dengan sampel siswa SMPN 3 Martapura, untuk jumlah sampelnya adalah 87 orang, instrumen yang digunakan adalah angket dengan kuesioner persepsi. Teknik pengambilan data menggunakan angket secara *offline* atau secara langsung yang nantinya akan dapat dianalisa total skor, mean, dan standar deviasi pada tiap indikator pernyataan. Untuk analisis data nya menggunakan *one sample T Test* dengan hasil Sig. 2 tailed *pretest* dan *posttest* sama 0.00 lebih kecil dari 0.05 dengan kata lain terdapat perbedaan dalam tes awal dan tes akhir persepsi siswa terhadap *pickleball* sebelum dan sesudah dilakukan pengenalan.

Kata kunci: Persepsi; Pengenalan; Pickleball

Received: 16 April 2024 | Revised: 3 Mei 2024

Accepted: 20 Mei 2024 | Published: 30 Juni 2024



Jurnal Porkes is licensed under a [Creative Commons Attribution-Share Alike 4.0 International License](https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/).

Pendahuluan

Pickleball adalah permainan penggabungan antara bulutangkis, tenis, serta tenis meja (Primanata et al., 2021). Menurut informasi yang diperoleh dari (Amerika Serikat Asosiasi *Pickleball* Amatir, (Cerezuela et al., 2023), Joel Pritchard (Senator Negara Bagian Washington) dan Bell dan *mccallum* membuat *pickleball* pada tahun 1965 di Pulau Bainbridge. Olahraga ini bermula dari keinginan untuk membuat permainan yang menyenangkan dan inklusif untuk semua anggota keluarga. Seorang pengusaha sukses Bill Bell dan Joel Pritchard kembali ke rumah Prita di Pulau Bainbridge, Washington (dekat Seattle), pada suatu Sabtu musim panas, dan menemukan keluarga mereka duduk diam-diam.

Prita dan Bell mencari peralatan bulu tangkis di properti itu, tetapi mereka tidak menemukan satu set raket lengkap. Mereka mencoba hal-hal baru dan mulai bermain dengan bola plastik berlubang dan dayung pingpong. Pertama, mereka melakukan tendangan voli dengan jaring yang dipasang pada ketinggian bulu tangkis 60 inci. Oleh karena itu *pickleball* olahraga yang dapat dimainkan dengan mudah dengan lapangan yang kecil pun dapat memainkan olahraga *pickleball* ini. Sedangkan di Indonesia olahraga *pickleball* pertama kali masuk di Indonesia pada 14 april 2019 di Jakarta (Zoki, 2024). Orang yang pertama membawa olahraga *pickleball* ke Indonesia adalah Jeff Van Der Hulst di Fakultas Ilmu Olahraga (FIO) Universitas Negeri Jakarta.

Pada saat itu Jeff Van Der Hulst didampingi oleh Susilo, M.Pd., D. Ed yang menjabat sebagai Penasihat Ilmiah Kesehatan Masyarakat Global (CGH) Ass. Sekretaris Jenderal ACCESS. Setelah itu Perkembangan olahraga *pickleball* di yogyakarta pada saat itu juga di bawakan oleh Jeff Van Der Hulst pada saat itu diawali dengan kehadiran dari brand ambassador olahraga *pickleball* dari organisasi IFP (*International Federasi of Pickleball*) dan Jeff Van Der Hulst adalah Level 2 Instruktur Asosiasi Profesi Pengajar *Pickleball* Internasional (Hulfian et al., 2023). *Pickleball* juga dapat mendorong interaksi sosial yang positif dan menawarkan beberapa manfaat kesehatan bagi anak-anak dalam perkembangan gerakanya.

Pickleball juga merupakan pilihan yang menarik dan layak untuk anak-anak serta orang dewasa lanjut usia yang biasa bermain raket (Ryu et al. 2018). *Pickleball* adalah olahraga yang menarik untuk semua usia. Pemain senang karena mudah dimainkan, dan pemain pemula juga dapat memainkannya (Casals et al., 2023). *Pickleball* bermain menggunakan alat pemukul *paddle* serta dengan bola kecil khusus yang dimainkan dilapangan yang berbentuk persegi panjang, ukuran 6,5 meter x 14,5 meter (Iqroni et al., 2022). Persepsi adalah hal yang menekan pada proses di mana pesan atau informasi masuk ke otak manusia serta manusia dapat berinteraksi dengan lingkungannya (Putra, 2016).

Persepsi adalah cara seseorang melihat dan memahami sesuatu, yang didefinisikan dalam arti sempit dan tidak terbatas dalam arti luas (Yulianingsih & Parlindungan, 2020). Persepsi adalah apa yang dirasakan orang melalui penglihatan dan sentuhan, dan menghasilkan rangsangan yang menimbulkan kesan unik dan menghasilkan interpretasi (Syahputra & Arwandi, 2019). Persepsi adalah proses penerimaan dan pemahaman informasi dari dunia sekitar kita melalui panca indra kita (Novinggi, 2019). Persepsi ini bersifat subjektif, artinya setiap memiliki pandangan yang tidak sama (Yusanto, 2019). Berbagai faktor, seperti

pengalaman pribadi, latar belakang budaya, dan kondisi psikologis, mempengaruhi persepsi ini.

Persepsi ini adalah cara seseorang memandang setiap yang dia amati dari segala hal. *Pickleball* akhir-akhir ini mulai berkembang di Kalimantan Selatan namun untuk di Martapura sendiri masih kurangnya pengenalan olahraga ini. Apalagi anak-anak masih belum banyak yang tau tentang olahraga *pickleball*. *Pickleball* dimainkan dilapangan yang memiliki ukurannya tersendiri tapi hampir sama dengan dengan lapangan bulutangkis sehingga memudahkan anak-anak serta orang tua dalam bermain (Vitale et al, 2020). Olahraga ini juga tidak membutuhkan peralatan yang mahal, sehingga kalangan manapun bisa ikut serta. Karena hal itu di Martapura masih kurangnya pengenalan olahraga ini kurang khususnya pada tingkat yang berusia 13-15 tahun.

Hal ini terlihat dari para siswa SMP di Martapura belum mengenal ada olahraga *pickleball* apalagi dalam meraih prestasi di tingkat nasional dan internasional, faktor yang sangat memengaruhi kurangnya pembibitan atlet adalah kurangnya dukungan dari pemerintah dan kurang sosialisasi untuk menumbuhkan minat anak-anak untuk bermain. Membuat pembibitan untuk atlet usia muda menjadi sangat lambat serta pembibitan prestasi olahraga membutuhkan biaya yang tidak sedikit. Pemerintah perlu memberikan dukungan yang lebih besar agar pembibitan prestasi, sehingga olahraganya dapat berjalan. Olahraga dapat mendatangkan banyak manfaat bagi anak baik secara fisik maupun mental.

Olahraga merupakan salah satu kebutuhan pokok manusia termasuk anak-anak (Mahfud & Fahrizqi, 2020). Olahraga yang cukup dapat memberikan banyak manfaat bagi anak, dapat membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani lebih terarah, dapat membantu anak tumbuh dan berkembang secara optimal, memperbaiki kondisi fisik, membantu anak membangun tubuh yang sehat dan kuat, meningkatkan stamina (Hasanah, 2016). Anak-anak sekarang kekurangan gerak sering hanya terpaku pada gadget dalam waktu yang sangat lama itulah yang menyebabkan anak-anak kurangnya gerak (Subarkah, 2019). Banyak anak yang lebih memilih bermain game atau menonton TV dibandingkan berolahraga (Desiningrum & Prihatsanti, 2011).

Hal ini perlu diubah agar anak bisa lebih aktif dan mendapatkan manfaat olahraga. Oleh karena itu pentingnya olah raga bagi anak anak serta melalui olahraga *pickleball*. Meskipun olahraga *pickleball* merupakan olahraga yang cocok untuk anak usia SMP, namun minat terhadap olahraga ini di Martapura masih terbilang kurang. Hal ini dapat dilihat dari minimnya klub olahraga *pickleball* di Martapura. Selain itu, belum ada kompetisi olahraga *pickleball* yang digelar secara rutin di Martapura membuat kurangnya minat terhadap olahraga *Pickleball* di Martapura, kurangnya sosialisasi olahraga *pickleball* masih belum terlalu dikenal di Martapura.

Anak-anak belum mengetahui manfaat dan keseruan dari olahraga ini. Kurangnya promosi pemerintah perlu melakukan promosi yang lebih gencar agar anak-anak dapat mengenal olahraga *pickleball*. Kurangnya fasilitas masih minimnya lapangan olahraga *pickleball* di Martapura menjadi salah satu faktor yang menghambat minat anak-anak terhadap olahraga ini. Penelitian ini berlandaskan pada (Primanata et al., 2021) yang menunjukkan hasil respons menempatkan 1 siswa ke dalam kategori "sangat baik" sebesar 2,77%, 11 siswa ke dalam kategori "baik" sebesar 30,55%, 12 siswa ke dalam kategori "sedang" sebesar 33,33%, dan 1 guru ke dalam kategori "sangat rendah" sebesar 2,77%.

Serta melalui penelitian yang telah dilakukan (Putra, 2016) tentang persepsi olahraga *rugby* yang menurut hasil penelitian yang dia lakukan, persepsi siswa yang dia pelajari dikategorikan sebagai sangat positif sebesar 24,89%, sangat positif sebesar 67,56%, cukup positif sebesar 7,56%, sangat kurang positif sebesar 0%, dan sangat kurang positif sebesar 0%. Mengacu pada latar belakang masalah yang didukung oleh teori dan penelitian terdahulu yang relevan maka tujuan penelitian untuk mengetahui persepsi siswa sebelum dan setelah diberikan pengenalan sosialisasi olahraga *pickleball* di Martapura.

Metode

Metode penelitiannya adalah *quasi experiment* (kuasi eksperimen) pada penelitian ini untuk pengenalan olahraga *pickleball* di Siswa Menengah Pertama di SMPN 3 Martapura. Menurut (Creswell & John, 2015) kuasi eksperimen diartikan rancangan penelitian eksperimen yang dilakukan secara tidak teratur atau acak yang melibatkan partisipasi ke kelompok. Untuk pendekatannya menggunakan kuantitatif desain *pretest posttest one group* yaitu penelitian yang melibatkan satu kelompok kemudian kelompok ini diberikan tes awal. setelah itu diberikan perlakuan diakhir dilanjutkan kelompok ini diberikan tes akhir.

Perlakuan yang dilakukan adalah sosialisasi olahraga *pickleball* yang meliputi 3 kali pertemuan, pada hari pertama sosialisasi, hari kedua teknik dasar dalam permainan *pickleball*, untuk hari ketiga adalah keterampilan dan peraturan bermain. Metode ini digunakan untuk mengukur efektivitas perlakuan. Perbedaan skor antara *pretest* dan *posttest* dihitung untuk mengetahui seberapa efektif perlakuan. Populasi pada penelitian ini adalah seluruh siswa SMPN 3 Martapura. Penelitian ini menggunakan teknik pengambilan sampel *random sampling* dengan sampel anak SMPN 3 Martapura, untuk jumlah sampelnya adalah 87 orang.

Untuk mendapat hasil dari penelitian ini harus menggunakan alat ukur serta instrument yang dapat digunakan untuk menghasilkan sebuah data yang berisi jawaban pertanyaan dari penelitian sehingga mendapat hasil yang diinginkan (Fraenkel, 2012). Maka instrument yang digunakan adalah angket dengan kuesioner persepsi. Pernyataannya terdiri 21 butir yang mencakup 9 indikator yaitu motif, minat, harapan, sikap, pengetahuan, pengalaman, objek, stimulus, situasi. Instrumen pada penelitian ini adalah kuesioner. Setelah diuji validasi semua pernyataan angket terdapat 8 pernyataan yang tidak valid, kemudian 8 pernyataan itu dihilangkan maka pernyataannya sisa 21 saja yang digunakan.

Teknik pengambilan data menggunakan cara penyebaran angket secara *offline* atau secara langsung dengan mengisi lembar pernyataan yang nantinya akan dapat dianalisa total skor, mean, dan standar deviasi pada tiap indikator pernyataan. Untuk analisis data nya menggunakan *one sample T Test* untuk mengetahui perbedaan siswa sebelum dan sesudah melakukan sosialisasi *pickleball*.

Hasil dan Pembahasan

Hasil

Penelitian ini bertujuan menganalisis hasil dari persepsi siswa yang ada di SMPN 3 Martapura dalam bentuk *pretest* dan *posttest* untuk mengetahui perbedaan siswa sebelum dan

sesudah melakukan sosialisasi *pickleball*. Dengan metode penelitian survei, yang dilakukan dengan kuesioner maka hasilnya sebagai berikut:

Tabel 1. Deskriptif data

| | Kelompok Eksperimen | |
|-------------|---------------------|-----------|
| | Pre-test | Post-test |
| N | 87 | |
| Rata - Rata | 51.92 | 62.47 |
| Mean | 51.92 | 62.47 |
| Median | 52 | 61 |
| Varians | 24 | 45 |
| ST Deviasi | 4.91 | 6.71 |

Pada data tabel diatas hasil dari 87 responden penelitian dengan 21 pernyataan. Untuk hasil *pretest*: Rata-rata 51.92, mean 51.92, median 52, varians 24, dan standar deviasi 4.91. *posttest*: Rata-rata 62.47, mean 62.47, median 61, varians 45, standar deviasi 6.71. Maka tahapan selanjutnya adalah uji parametrik (normalitas, homogenitas, dan uji hipotesis)

Tabel 2. Data hasil normalitas kolmogorov

| | Kolmogorov-Smirnov | | |
|-----------|--------------------|----|-------|
| | Statistic | df | Sig. |
| Pre-test | 0.081 | 87 | 0.200 |
| Post-test | 0.114 | 87 | 0.7 |

Hasil normalitas menggunakan uji kolmogorov pada tabel data hasil normalitas diatas menunjukkan hasil *pretest* mendapatkan hasil Signifikansi: 0.200 dan *posttest*: 0.7 lebih besar dari alpha: 0.05, maka dapat disimpulkan data ini berdistribusi normal.

Tabel 3. Data hasil uji homogenitas

| Levene Statistic | df1 | df2 | Sig. |
|------------------|-----|-----|-------|
| 7.600 | 1 | 172 | 0.006 |

Hasil uji homogenitas menggunakan *Levene* pada tabel diatas menunjukkan hasil Signifikansi sebesar 0.006 yang disimpulkan data berasal dari populasi yang sama atau berarti homogen.

Tabel 4. Data one-sample test

| | One-Sample Test | |
|------------|-----------------|-----------|
| | Pre-test | Post-test |
| Test Value | 0.05 | |
| t | 98.55 | 86.80 |

| | | |
|-----------------|-------|-------|
| df | 86.00 | 86.00 |
| Sig. (2-tailed) | 0.00 | 0.00 |

Untuk hasil hipotesis menggunakan uji *one sample test* dengan hasil Sig. 2 tailed *pretest* dan *posttest* sama 0.00 lebih kecil dari 0.05 maka H1 dapat diterima dan H0 ditolak dengan kata lain terdapat perbedaan dalam tes awal dan tes akhir persepsi siswa terhadap *pickleball* sebelum dan sesudah dilakukan pengenalan. Untuk hasil *pretest* dan *posttest* perindikator sebagai berikut:

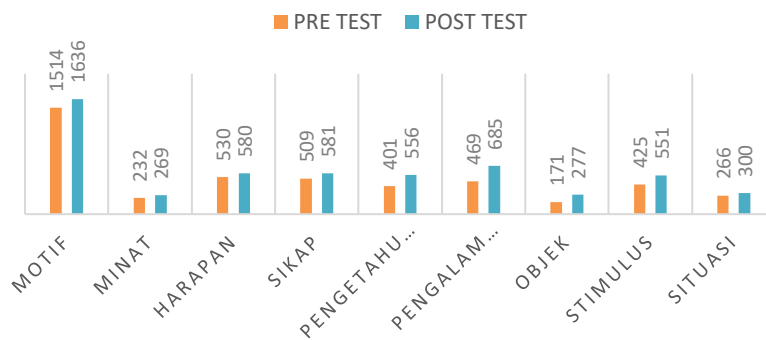


Diagram 1. Persepsi siswa

Berdasarkan diatas indikatornya ada 9 yaitu motif, untuk *pretest* nilai total skor nya ada 1514 dan *pretest* total skornya 1636, minat total skor *pretest* 232 dan *posttest* 269, harapan total skor *pretest* 530 dan *posttest* 580, sikap total skor *pretest* 509 dan *posttest* 581, pengetahuan total skor *pretest* 401 dan *posttest* 556, pengalaman total skor *pretest* 469 dan *posttest* 685, objek total skor *pretest* 171 dan *posttest* 277, stimulus total skor *pretest* 425 dan *posttest* 551, situasi total skor *pretest* 266 dan *posttest* 300.

Pembahasan

Hasil dari penelitian di SMPN 3 Martapura tentang pengenalan olahraga *pickleball* terdapat adanya kemajuan cukup terlihat di antara tes awal sama tes akhir dari 87 sampel yang diuji. Banyak siswa yang meningkat ketertarikan setelah dilakukan pengenalan olahraga *pickleball* ini. Dari penelitian ini dapat diketahui terdapat perbedaan persepsi antara siswa sebelum mengenal olahraga *pickleball* dan setelah mengenal olahraga *pickleball*. Persepsi juga akan berdampak pada perbedaan hasil belajar setiap orang dari hasil tes terdapat adanya perbedaan yang semuanya mengalami peningkatan dalam hasil yang setiap orang berbeda, ada yang tidak terlalu signifikan serta banyak juga yang naiknya sangat signifikan (Nugraha, 2015).

Dari pendapat para siswa dilapangan olahraga *pickleball* cukup mudah dimainkan daripada olahraga sejenis ini seperti tenis, bulu tangkis dan tenis meja. Cara bermainnya pun lebih memudahkan siswa baik yang pernah bermain seperti tenis, bulu tangkis dan tenis meja maupun yang belum pernah sama sekali bermain. Peningkatan signifikan berada di indikator pengalaman dengan *gain score* 216 dari 9 indikator lainnya. Hal itu karena para siswa lebih mudah memainkannya Serta ukuran lapangan sama dengan bulutangkis sedangkan tenis cukup

besar oleh karena itu membuat pemain tidak perlu berlari berlebihan namun bisa mengeluarkan keringat.

Menurut (Irvan et al., 2022) raket *pickleball* juga tidak berat dan tahan lama digunakan dalam waktu yang lama serta bola yang memiliki lubang sehingga memudahkan pemain memukulnya. Bagi para siswa ini merupakan pengalaman baru bagi mereka memainkan olahraga *pickleball*, dari pengalaman mereka bermain lebih mudah dan menyenangkan karena peraturannya pun juga dibuat semudah mungkin dalam bermain. Perbedaan ini terjadi karena meningkatnya semua indikator dari tes awal dengan tes akhir.

Simpulan

Hasil penelitian memungkinkan kesimpulan bahwa ada perbedaan persepsi antara sebelum dan sesudah mengenal *pickleball*. Hal ini dibuktikan dengan perbedaan signifikan dari hasil yang terdapat peningkatan pada semua indikator yang diukur,. Hal ini menunjukkan bahwa intervensi yang diberikan terbukti efektif dalam meningkatkan persepsi siswa dalam melakukan olahraga *pickleball* bahkan tidak menutup kemungkinan kegiatan olahraga lainnya. Serta dapat meningkatkan gerak siswa untuk meningkatkan kebugarannya. Sekolah agar kiranya dapat membuat lapangan untuk memudahkan para siswa untuk mencoba bermain pickleball serta memfasilitasi alat-alat untuk bermain dengan itu dapat memunculkan minat siswa dalam melakukan gerak atau berolahraga.

Guru juga harus lebih meningkatkan pengenalan olahraga ini kepada siswa untuk menambah pengetahuan siswa dalam olahraga *pickleball* serta memotivasi siswa dalam berlatih. Untuk peneliti selanjutnya, agar bisa melakukan pengenalan atau sosialisasi lagi serta membuat pola Latihan untuk pembinaan atlet. Pada bagian ini tulisan deskriptif, tidak *numbering* dan menggunakan *bullet*. Simpulan menggambarkan jawaban dari pertanyaan penelitian atau temuan ilmiah yang diperoleh. Simpulan bukan berisi perulangan dari hasil dan pembahasan, tetapi lebih kepada ringkasan hasil temuan seperti yang diharapkan di tujuan.

Pernyataan Penulis

Peneliti menyatakan bahwa penelitian ini belum pernah dipublish di jurnal manapun selain di Jurnal Porkes.

Daftar Pustaka

- Casals, M., Jimenez, S., Caparros, T., Martínez-Gallego, R., & Baiget, E. (2023). Scoping Review and Quality of Studies on the Epidemiology of Pickleball Injuries. In *Apunts Sports Medicine* 58(217). 1-5 Generalitat de Catalunya, Department de la Presidencia, Secretaria General de l Esport. <https://doi.org/10.1016/j.apunsm.2023.100403>
- Cerezuela, J. L., Lirola, M. J., & Cangas, A. J. (2023). Pickleball and mental health in adults: A systematic review. In *Frontiers in Psychology* (14). 1-9. Frontiers Media S.A. <https://doi.org/10.3389/fpsyg.2023.1137047>
- Creswell, John W. 2015. Penelitian Kualitatif & Desain Riset. Yogyakarta : Pustaka Pelajar.
- Desiningrum, D. R., & Prihatsanti, U. (2011). Studi Deskriptif Mengenai Frekuensi

- Fraenkel, J. R. (2012). How to Design and Evaluate Research in Education. In Quarterly Review of Biology (Vol. 8, Issue 3). <https://doi.org/10.1086/393991>
- Menonton Televisi dan Main Game Elektronik pada Anak di Semarang. *Jurnal Psikologi Pitutur*, 1(2), 72–77. <https://jurnal.umk.ac.id/index.php/PSI/article/view/27>
- Hasanah, U. (2016). Pengembangan Kemampuan Fisik Motorik Melalui Permainan Tradisional Bagi Anak Usia Dini. 2016, 5(1), 717–733. <https://doi.org/10.21831/jpa.v5i1.12368>
- Hulfian, L., Jamaludin, J., Kusuma, L. S. W., Taufik, K., & Primayanti, I. (2023). Sosialisasi Permainan Pickleball di Kabupaten Lombok Timur Tahun 2023. *Surya: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 5(1), 49–54. <https://doi.org/10.37150/jsu.v5i1.2203>
- Irvan, I., Asyhari, H., Sufitrono, & Kamaruddin, I. (2022). Sosialisasi Pickleball Guru Pjok Kabupaten Sidrap. *Jurnal Abdi*, 2(1), 3559–3566. <https://doi.org/10.53625/jabdi.v2i1.2098>
- Iqroni, D., Mardian, R., Alfebri, I., Olahraga, P., Terhadap, P., Minat, P., Berolahraga, S., Olahraga, P., & Kesehatan, D. (2022). The Effect of Pickleball Sports on Increasing Students' Interest in Exercising. In *Indonesian Journal of Sport Science and Coaching* (Vol. 04, Issue 02). <https://online-journal.unja.ac.id/IJSSC/index>
- Mahfud, I., & Fahrizqi, E. B. (2020). Pengembangan Model Latihan Keterampilan Motorik Melalui Olahraga Tradisional untuk Siswa Sekolah Dasar. *Sport Science and Education Journal*, 1(1), 31–37. <https://doi.org/10.33365/v1i1.622>
- Novinggi, V. (2019). Sensasi dan Persepsi Pada Psikologi Komunikasi. *Jurnal Al-Hikmah Media Dakwah, Komunikasi, Sosial dan Kebudayaan*, 10(1), 40–51. <https://doi.org/10.32505/hikmah.v10i1.1706>
- Nugraha, U. (2015). Hubungan Persepsi, Sikap dan Motivasi Belajar Terhadap Hasil Belajar Pada Mahasiswa Pendidikan Olahraga dan Kesehatan Universitas Jambi. *Jurnal Cerdas Sifa Pendidikan*, 4(1), 1–10. <https://mail.online-journal.unja.ac.id/csp/article/view/2640>
- Putra, D., R. (2016). *Persepsi Mahasiswa Fakultas Ilmu Keolahragaan Universitas Negeri Yogyakarta Angkatan 2016 Terhadap Olahraga Rugby*.
- Primanata, D., Kristiandaru, A., & Tuasikal, S, R, A. (2021). Implementasi Permainan Pickleball Bagi Siswa Sekolah Menengah Atas. *Jurnal Penjaskesrek*, 8(1), 98-111. <https://doi.org/10.46244/penjaskesrek.v8i1.1391>
- Ryu, J., Yang, H., Kim, A. C. H., Kim, K. M., & Heo, J. (2018). Understanding Pickleball as a New Leisure Pursuit Among Older Adults. *Educational Gerontology*, 44(2–3), 128–138. <https://doi.org/10.1080/03601277.2018.1424507>
- Subarkah, M. A. (2019). Pengaruh Gadget Terhadap Perkembangan Anak. *Jurnal Pemikiran dan Pencerahan*, 15(1), 125–139. <https://doi.org/10.31000/rf.v15i1.1374>
- Syahputra, N., & Arwandi, J. (2019). Persepsi Masyarakat Kota Padang Terhadap Olahraga Renang di Kota Padang. *Jurnal Patriot*, 1(1), 164–170. <http://patriot.ppj.unp.ac.id/index.php/patriot/article/view/171>
- Vitale, K., & Liu, S. (2020). Pickleball: Review and Clinical Recommendations for this Fast-Growing Sport. *Current Sports Medicine Reports*, 19(10), 406–413. <https://doi.org/10.1249/JSR.0000000000000759>
- Yulianingsih, I., & Parlindungan, D. P. (2020). Persepsi Mahasiswa Pendidikan Olahraga

terhadap Perkuliahan Daring Selama Pandemi Covid-19. *Jurnal Gelanggang Olahraga*, 4(1), 31–45. <https://doi.org/10.31539/jpjo.v4i1.1467>

Yusanto, Y. (2019). Ragam Pendekatan Penelitian Kualitatif. *Jurnal JSC*, 1(1), 1–13. <https://doi.org/10.31506/jsc.v1i1.7764>

Zoki, A. (2024). Coaching Clinic Olahraga Baru Pickleball di Kabupaten Jombang. *Jurnal Pendamas*, 2(1), 1–10. <https://pekatpkm.my.id/index.php/JP/article/view/189>